

Manual Imprescindible



CoreIDRAW

Anna María López López



Manual Imprescindible

CorelDRAW[®] 

Anna María López López



Índice de contenidos

| | |
|---------------------------------------------------------------------|-----------|
| Cómo usar este libro | 20 |
| ¿A quién va dirigido este libro?..... | 21 |
| Objetivo del libro | 22 |
| Conocimientos necesarios | 23 |
| Organización del libro..... | 23 |
| Cómo utilizar los archivos de prácticas incluidos en el libro | 24 |
| Descarga de los ejercicios prácticos | 25 |
| Introducción | 26 |
| 1. Introducción a CorelDRAW | 31 |
| ¿Qué es CorelDRAW? | 32 |
| ¿Por qué Corel se llama Corel?..... | 32 |
| ¿Por qué elegir CorelDRAW? | 33 |
| La historia de CorelDRAW | 34 |
| La biografía oficial de CorelDRAW..... | 35 |
| La suite de programas gráficos CorelDRAW..... | 44 |
| Instalación de CorelDRAW | 45 |
| Cambiar el idioma de la interfaz de CorelDRAW..... | 47 |
| Comprobar la versión de CorelDRAW instalada | 48 |

2. El entorno de CorelDRAW, interfaz y personalización 49

| | |
|--------------------------------------------------------------|----|
| El espacio de trabajo | 50 |
| La pantalla de inicio | 50 |
| Los elementos de la interfaz de CorelDRAW | 51 |
| Las ventanas acoplables o dockers imprescindibles..... | 55 |
| Personalización del espacio de trabajo..... | 56 |
| Cambio de tamaño y color de la interfaz | 57 |
| Terminología e interfaz de CorelDRAW para Mac..... | 58 |
| Descripción de los menús..... | 60 |
| El menú Archivo | 60 |
| El menú Edición..... | 60 |
| El menú Ver..... | 60 |
| El menú Diseño | 61 |
| El menú Objeto..... | 61 |
| El menú Efectos..... | 61 |
| El menú Mapa de bits..... | 62 |
| El menú Texto..... | 62 |
| El menú Tabla..... | 62 |
| El menú Herramientas | 63 |
| El menú Ventana..... | 63 |
| El menú Ayuda..... | 63 |
| Principales atajos de teclado | 65 |
| Creación de atajos de teclado personalizados..... | 65 |
| Acceso rápido a las herramientas principales | 67 |
| La caja de herramientas al completo | 68 |
| Personalización rápida de la caja de herramientas | 69 |
| Restablecer a los valores predeterminados..... | 69 |
| CorelDRAW para usuarios de Adobe Illustrator..... | 70 |
| Terminología de CorelDRAW para usuarios de Illustrator | 71 |

3. Crear, importar y exportar archivos 72

| | |
|-------------------------------------------------------|----|
| Fundamentos de la imagen digital..... | 73 |
| Los gráficos vectoriales, conceptos básicos..... | 73 |
| Ventajas de la representación vectorial | 73 |
| Las imágenes de mapa de bits, conceptos básicos | 74 |

| | |
|----------------------------------------------------------|----|
| Crear un nuevo documento..... | 75 |
| Establecer las medidas de la página..... | 75 |
| Modificar el tamaño de página..... | 76 |
| Utilización de una plantilla base..... | 78 |
| Uso de imágenes clipart y vectores externos..... | 79 |
| Los formatos de archivos vectoriales más utilizados..... | 80 |
| Importar archivos gráficos..... | 80 |
| Ajuste automático del tamaño de página..... | 80 |
| Guardar en el formato nativo..... | 81 |
| Exportar a otros tipos de archivo vectorial..... | 82 |
| Guardar el archivo para versiones anteriores..... | 83 |
| Ajuste de la copia de seguridad automática..... | 84 |
| Publicar como PDF..... | 85 |
| Estilos preestablecidos de publicación a PDF..... | 86 |

4. Selección y transformación de objetos 89

| | |
|-----------------------------------------------------------------|-----|
| Metodología de trabajo vectorial..... | 90 |
| La herramienta Selección..... | 90 |
| Técnicas para seleccionar objetos..... | 91 |
| Deseleccionar objetos..... | 94 |
| Cambiar la selección predeterminada de objetos sin relleno..... | 94 |
| Mover y desplazar objetos..... | 95 |
| Ajustar el valor de desplazamiento..... | 96 |
| Transformación de objetos..... | 98 |
| Escalar objetos..... | 98 |
| Estirar objetos..... | 100 |
| Reflejar objetos..... | 100 |
| Giro y rotación libre de objetos..... | 102 |
| Ajuste del ángulo de restricción..... | 103 |
| La ventana acoplable Transformar..... | 104 |
| Organización básica..... | 104 |
| Agrupar y desagrupar objetos..... | 104 |
| Cambiar el orden de los objetos..... | 106 |
| Copiar, cortar, pegar y eliminar objetos..... | 108 |
| Duplicar objetos..... | 108 |
| Cambiar la distancia del duplicado..... | 108 |
| La ventana acoplable de Paso y repetición..... | 109 |
| Clonación de objetos..... | 112 |
| Bloquear para proteger..... | 114 |

| | |
|---------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| 5. Herramientas y modos de visualización | 116 |
| La herramienta Zoom..... | 117 |
| La herramienta Mano | 119 |
| El navegador de visualización..... | 119 |
| Guardar vistas del documento | 120 |
| Modos y calidades de visualización | 121 |
| Activar y desactivar la visualización en líneas de dibujo..... | 122 |
| Visualización en modo píxeles | 123 |
| Despejar la visualización en pantalla..... | 125 |
| Ocultar y mostrar el borde de la página..... | 125 |
| Previsualización a pantalla completa..... | 126 |
| Vista de varias páginas..... | 127 |
| Vista de página única..... | 127 |
| 6. Dibujo y creación de formas gráficas | 129 |
| Las formas gráficas básicas | 130 |
| La herramienta Rectángulo..... | 130 |
| Modificar las esquinas de un rectángulo..... | 131 |
| Redondear las esquinas de un rectángulo | 133 |
| Festonear las esquinas de un rectángulo..... | 134 |
| Biselar las esquinas de un rectángulo | 135 |
| La ventana acoplable Esquinas | 136 |
| Redondear esquinas de todo tipo de objetos..... | 136 |
| Aplicar festón y bisel a todo tipo de esquinas..... | 137 |
| La herramienta Elipse..... | 138 |
| Dibujo de sectores circulares y arcos | 138 |
| La herramienta Polígono | 140 |
| Cambiar el número de lados del polígono | 140 |
| La herramienta Estrella..... | 141 |
| Modificar el valor de perfilado de estrella | 142 |
| Estrella compleja | 142 |
| Creación de formas ilimitadas con las herramientas Polígono y Estrella compleja | 144 |
| Dibujo de formas espiroidales..... | 146 |
| La herramienta Formas Comunes..... | 148 |
| Los glifos..... | 149 |
| La herramienta Impacto | 150 |
| Dibujo de cuadrículas con la herramienta Papel gráfico..... | 151 |

| | |
|------------------------------------------------------------------|------------|
| 7. Contorno de objetos | 154 |
| Conceptos básicos del dibujo vectorial..... | 155 |
| Trayectos abiertos y trayectos cerrados | 155 |
| Segmentos y nodos..... | 155 |
| La herramienta Contorno..... | 156 |
| Cambiar el color de contorno..... | 156 |
| Eliminar el contorno de un objeto..... | 157 |
| Cuadro de diálogo de Pluma de Contorno | 158 |
| Modificar el ancho de contorno o línea | 159 |
| Estilo de línea o trazo | 159 |
| Esquinado y final de línea..... | 161 |
| Líneas con puntas de flecha..... | 162 |
| Ajustes importantes de contorno..... | 163 |
| Detrás del relleno | 164 |
| Aplicar escala con objeto | 164 |
| Configurar las propiedades de contorno para nuevos objetos | 165 |
| Copiar propiedades de contorno | 166 |
| Convertir contorno en objeto..... | 168 |
| 8. Dibujo de líneas y pinceladas | 170 |
| El lápiz digital | 171 |
| La herramienta Mano alzada..... | 171 |
| Ajuste del nivel de suavizado de la curva | 172 |
| Suavizado y reducción de nodos en curvas trazadas..... | 172 |
| Trazos concatenados | 174 |
| Dibujo de líneas rectas | 174 |
| La herramienta Bèzier | 175 |
| Dibujo de curvas Bèzier..... | 176 |
| La herramienta Pluma..... | 177 |
| La herramienta B-Spline | 177 |
| Puntos de control sujetos o flotantes | 178 |
| B-Spline para el trazado de siluetas y recorte..... | 179 |
| Medios artísticos..... | 180 |
| Herramienta Prestablecido | 180 |
| Herramienta Pincel..... | 182 |
| La ventana acoplable de Medios Artísticos | 183 |
| Pinceladas de tipo textura..... | 183 |
| Creación de pinceladas personalizadas | 184 |
| Ejercicio de creación de pinceles multicolor | 186 |

| | |
|-----------------------------------------------------------|------------|
| Diseminador de imágenes..... | 189 |
| Ajustes del diseminador..... | 191 |
| Crear una lista de diseminador personalizada | 192 |
| Creación de orlas | 194 |
| Creación de marcos creativos | 194 |
| Líneas de conexión..... | 195 |
| Dibujo de líneas de conexión | 196 |
| Dibujo de cotas..... | 197 |
| Tipos de cotas..... | 198 |
| Modificar las propiedades de cota..... | 199 |
| Dibujo en simetría | 201 |
| Creación de un grupo de simetría | 203 |
| Vínculo de simetría..... | 204 |
| Dibujo de simetrías de estilo caleidoscópico | 204 |
| 9. El color, tipos de relleno | 206 |
| Conceptos básicos del color | 207 |
| Modo de color RGB..... | 207 |
| Modo de color CMYK | 208 |
| Colores directos o tintas planas | 208 |
| El estándar Pantone | 209 |
| Referencia de color Pantone en CorelDRAW | 210 |
| La herramienta Relleno interactivo..... | 213 |
| Aplicar relleno de color uniforme..... | 213 |
| Quitar el color de relleno | 214 |
| Introducir los valores específicos de un color | 215 |
| Conocer el código hexadecimal de un color..... | 216 |
| Opciones de las paletas de color..... | 217 |
| La paleta de documento | 219 |
| Añadir colores personalizados a la paleta..... | 220 |
| Añadir un color con el cuentagotas..... | 221 |
| Quitar colores de la paleta de documento | 222 |
| Volver a colorear una ilustración | 222 |
| Buscar y reemplazar un color | 222 |
| Estilos y armonías para crear combinaciones de color..... | 223 |
| Relleno degradado..... | 225 |
| Los controles interactivos de relleno | 226 |
| Personalizar los colores del degradado | 227 |

| | |
|--------------------------------------------------------------|-----|
| Opciones de degradado | 228 |
| Degradados preestablecidos | 229 |
| Relleno de patrón | 229 |
| Creación de un patrón vectorial | 231 |
| Creación de un relleno de patrón de mapa de bits | 234 |
| Ajustes de relleno de patrón | 236 |
| Ajustar las transiciones en patrones de mapa de bits..... | 236 |
| Copiar las propiedades de relleno | 237 |
| La herramienta Relleno inteligente | 238 |
| Creación de nuevas formas con Relleno inteligente..... | 238 |
| Coloreado con Relleno inteligente | 239 |
| La herramienta Relleno de malla..... | 241 |
| Añadir volumen a formas sencillas..... | 243 |
| Relleno de malla en ilustraciones vectoriales realistas..... | 244 |

10. Edición de nodos y forma de objetos 246

| | |
|---------------------------------------------------|-----|
| La edición de nodos | 247 |
| La herramienta Forma | 247 |
| Añadir nodos | 248 |
| Eliminar nodos | 249 |
| Reducción automática de nodos | 249 |
| Unir nodos para cerrar trayectos..... | 250 |
| Separar nodos para abrir trayectos..... | 251 |
| Tipología de los nodos..... | 251 |
| Editar nodos en formas básicas | 252 |
| Conversión de curvas en rectas, y viceversa | 253 |
| Transformar dibujos lineales en curvas | 253 |
| Borrar áreas de objetos | 255 |
| Borrado creativo..... | 256 |
| Recorte de objetos y grupos..... | 257 |
| La herramienta Recortar | 257 |
| Fusionar para crear y dar forma | 258 |
| Objeto origen y objeto destino | 259 |
| Soldar objetos..... | 260 |
| Recortar formas en objetos | 261 |
| Intersección de objetos..... | 261 |
| Crear límites | 262 |
| Ejercicio práctico creación de pegatina | 263 |

| | |
|---------------------------------------------------|------------|
| 11. Organización de objetos | 265 |
| Planificación del diseño | 266 |
| Alinear y distribuir objetos..... | 266 |
| Alineación de objetos..... | 267 |
| Distribución de varios objetos | 269 |
| Las líneas guía..... | 271 |
| Añadir y suprimir líneas guía..... | 272 |
| Cambiar el color de la línea guía..... | 272 |
| Líneas guía preestablecidas y personalizadas..... | 272 |
| Bloquear y desbloquear líneas guía..... | 273 |
| Encajar en líneas guía..... | 273 |
| Cuadrícula de documento..... | 274 |
| Mostrar u ocultar cuadrícula..... | 274 |
| Personalizar la cuadrícula..... | 274 |
| Encajar en cuadrícula..... | 275 |
| Configuración de las reglas..... | 275 |
| Calibrar las reglas | 276 |
| Modificar la escala de dibujo..... | 276 |
| Organización del diseño en capas | 277 |
| Administrar las capas del documento | 277 |
| La ventana acoplable Objetos | 279 |
| Crear y eliminar capas | 279 |
| Propiedades de capa | 280 |
| Mover objetos a otra capa | 281 |
| Orden de visualización de la capa | 281 |
| 12. Manejo de tipografía y texto artístico | 282 |
| Tipografía digital | 283 |
| Gestión de fuentes tipográficas..... | 283 |
| Corel Font Manager | 284 |
| Tipos de objetos de texto..... | 285 |
| La herramienta Texto | 286 |
| Formato y atributos de texto..... | 287 |
| Previsualización de fuentes..... | 288 |
| Fuentes variables | 289 |
| Formato de caracteres individualizado | 290 |

| | |
|---------------------------------------------------------|-----|
| Separar cadenas de texto..... | 292 |
| Ajuste interactivo del interletrado e interlineado..... | 293 |
| Alternativas estilísticas OpenType..... | 296 |
| Adaptar texto a trayecto | 298 |
| Ajuste interactivo | 299 |
| Adaptación dinámica del texto..... | 300 |
| Separar el texto del trayecto | 301 |
| Copiar propiedades de texto | 301 |
| Trazado de fuentes tipográficas | 301 |
| Convertir fuentes a curvas..... | 302 |
| Fuentes de símbolos..... | 303 |

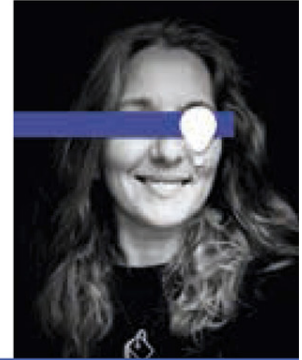
13. Texto de párrafo y maquetación 305

| | |
|-----------------------------------------------------|-----|
| Maquetación de textos | 306 |
| Objeto de texto de párrafo | 306 |
| Atributos de texto de párrafo..... | 307 |
| Estilos de alineación | 307 |
| Ajuste de interlineado en texto de párrafo..... | 308 |
| Texto en columnas | 309 |
| Añadir marcas | 310 |
| Añadir letras capitulares | 311 |
| Operaciones con texto | 312 |
| Mostrar u ocultar marcos de texto | 312 |
| Cambiar minúsculas a mayúsculas..... | 312 |
| Convertir texto de párrafo en texto artístico | 312 |
| Añadir e importar texto | 312 |
| Filtros de importación de texto..... | 313 |
| Pegado especial desde el portapapeles..... | 313 |
| Añadir texto Lorem Ipsum..... | 313 |
| Opciones de maquetación avanzadas | 314 |
| Anatomía de un marco de texto..... | 314 |
| Enlazado dinámico de marcos de texto..... | 315 |
| Ajustar texto alrededor de objetos | 317 |
| Marcos de texto con formas creativas | 318 |

| | |
|-----------------------------------------------|------------|
| 14. Aplicación de efectos interactivos | 320 |
| Los efectos especiales | 321 |
| Herramientas interactivas de efectos | 321 |
| Añadir el efecto sombra | 321 |
| Aplicar sombra plana y en perspectiva | 322 |
| Ajuste de propiedades de la sombra | 323 |
| Aplicar sombra interior | 324 |
| Copiar propiedades de sombra | 324 |
| Aplicar sombra de bloque | 327 |
| Separar y borrar sombras..... | 328 |
| La herramienta Silueta | 329 |
| Creación de siluetas..... | 329 |
| Ajuste de color y aceleración | 330 |
| Separar silueta para editarla | 332 |
| Práctica de personalización de silueta | 332 |
| La herramienta Mezcla | 333 |
| Mezclar objetos..... | 334 |
| Anatomía de una mezcla | 335 |
| Mezcla creativa de líneas | 336 |
| Adaptar la mezcla a un trayecto..... | 338 |
| Eliminar el trayecto de mezcla..... | 340 |
| Efecto texto 3D con mezclas | 340 |
| La herramienta Distorsión..... | 342 |
| La herramienta Envoltura | 343 |
| Modos de envoltura | 343 |
| Modos de asignación de forma | 344 |
| Borrar la envoltura | 344 |
| La herramienta Extrusión..... | 346 |
| Crear una extrusión..... | 346 |
| Tipo y profundidad de extrusión..... | 347 |
| Rotación de la extrusión..... | 347 |
| Ajustes de color | 348 |
| Ajustes de iluminación..... | 349 |
| Añadir bisel..... | 350 |
| El punto de fuga..... | 350 |

| | |
|----------------------------------------------------------|------------|
| 15. Efectos especiales | 352 |
| Aplicar efectos en vectores e imágenes bitmap..... | 353 |
| La herramienta Transparencia | 353 |
| Aplicar transparencia uniforme | 353 |
| Aplicar transparencia degradada..... | 354 |
| Fundido de fotografías con el fondo | 355 |
| Aplicar bordes difuminados a una imagen..... | 356 |
| Modos de fusión de transparencia..... | 357 |
| Congelar la transparencia | 359 |
| Quitar transparencia | 359 |
| Añadir perspectiva..... | 359 |
| Tipos de perspectiva..... | 360 |
| El punto de fuga..... | 361 |
| El efecto PowerClip..... | 362 |
| Creación de un PowerClip | 362 |
| Edición de un PowerClip..... | 363 |
| Extraer el contenido | 364 |
| Eliminar el marco de PowerClip | 364 |
| Insertar fotografías dentro de texto | 364 |
| Insertar fotografías dentro de formas..... | 366 |
| Edición de imágenes de mapa de bits | 367 |
| Ampliar la resolución de la imagen..... | 367 |
| Modo escala de grises y Duotono | 368 |
| El laboratorio de ajuste de imagen..... | 369 |
| Aplicación de efectos | 370 |
| Efectos no destructivos..... | 370 |
| Efecto semitono vectorial..... | 371 |
| Efecto caleidoscopio | 373 |
| 16. Vectorización automática de imágenes | 375 |
| Técnicas de vectorización de imágenes..... | 376 |
| Preparar la imagen para su vectorización automática..... | 376 |
| Vectorización con PowerTRACE | 377 |
| Previsualizar la vectorización | 378 |
| Ajustes y optimización | 379 |
| Quitar el color de fondo | 379 |
| Agrupar objetos por color..... | 380 |
| Reducir colores en PowerTRACE..... | 382 |

| | |
|------------------------------------------------------------------|------------|
| 17. Optimización de imágenes para la web y redes sociales | 384 |
| Formatos de archivo de imagen para Internet | 385 |
| Exportar en formato vectorial para la web..... | 386 |
| Optimizar la exportación a SVG | 386 |
| Exportar gráficos bitmap para la web | 387 |
| El cuadro de diálogo Exportar para web..... | 387 |
| El formato JPEG | 388 |
| El formato WebP | 389 |
| El formato GIF | 390 |
| El formato PNG..... | 391 |
| Exportar gráficos con transparencia..... | 391 |
| Exportación múltiple de archivos..... | 391 |
| 18. Automatización de tareas | 393 |
| Insertar códigos QR | 394 |
| Modificar la información del código..... | 395 |
| Personalizar la apariencia del código..... | 395 |
| Ejecutar macros o scripts | 396 |
| Creación de un calendario de forma automatizada | 397 |
| Numeración de páginas automática..... | 400 |
| Personalizar el número de página | 400 |
| Fusión de dato variable..... | 401 |
| Fusionar datos numéricos..... | 402 |
| Fusión de impresión y diseño de imposición..... | 404 |
| Numerar entradas automáticamente..... | 405 |
| Fusionar datos de texto | 406 |
| Diseño con datos variables | 407 |
| Índice alfabético | 410 |



Anna María López López

SOBRE LA AUTORA

Anna María López López es una galardonada diseñadora multidisciplinar y autora especializada en diseño digital con una docena de libros publicados. Sus obras forman parte de la bibliografía recomendada en el temario oficial de más de diez grados universitarios relacionados con el arte y el diseño.

Su relación con los ordenadores comenzó a gestarse el siglo pasado en la pantalla de fósforo verde de un Amstrad PCW 8256 y dio su primer clic de ratón en el mítico Macintosh II, desde ese instante su vida quedó ligada al diseño digital. Aunque en sus comienzos profesionales empleó la plataforma Apple Macintosh, posteriormente decidió especializarse en herramientas de diseño asistido por ordenador de entorno PC como CorelDRAW.

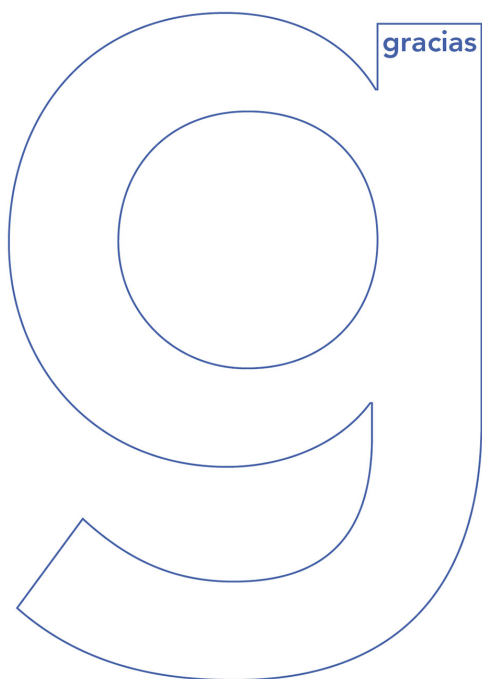
A finales del año 1996, fundó lo que inicialmente se denominó el «*Anna's Corel Club Spain*» un sitio web donde incluía sus trucos e información variada sobre CorelDRAW. El éxito de la web fue tal que con el paso de los años evolucionó hasta convertirse en el Club Internacional de Usuarios de Corel, más conocido como [CORELCLUB.ORG](http://www.corelclub.org), accesible a través de la dirección <http://www.corelclub.org>.

Como diseñadora experta en software de Corel, desde 1997 es *Beta-Tester* de CorelDRAW Graphics Suite, colabora en el proceso de desarrollo del programa a través del *Beta Testing Program*. Es miembro del *CDGS Advisory Council* y *Corel Product Specialist* en ferias tecnológicas y eventos de lanzamiento oficiales de la suite.

Con amplia experiencia como formadora en diseño digital, ha impartido más de 3000 horas de formación en cursos intensivos y talleres presenciales en centros de formación profesional, organismos oficiales, escuelas de diseño privadas y universidades.

Es también la autora de los libros *La biblia de CorelDRAW 10* (2001), *CorelDRAW X3* (2006), *CorelDRAW X4. Proyectos prácticos* (2008) y *CorelDRAW X5. Manual Imprescindible* (2010), todos ellos publicados por Anaya Multimedia.

Puede conocer sus últimas publicaciones en <http://autora.librocoreldraw.com>.



A Eugenio Tuya, editor senior de ANAYA, por apostar por la edición de este libro y su gran labor editando libros de diseño y creatividad en español. Su gran calidad humana hace que siga siendo un placer seguir creando libros.

A todo el equipazo de profesionales que convirtieron en realidad este manual, en especial a:

Claudia Valdés-Miranda Cros, por su profesionalidad y por hacer tan fluido todo proceso de maquetación. Gelsys M. García Lorenzo, por su impecable trabajo de revisión de este libro; y a Celia Antón

Santos, siempre tan competente en la realización de las cubiertas.

Al gran equipo humano de Corel Corporation (ahora Alludo): especialmente a Jennifer Nichol, por su apoyo incondicional durante tantos años; a Klaus Vossen, por estar siempre disponible y facilitarme toda la información actualizada desde el núcleo de CorelDRAW; y a Melanie Hyde y Greg Wiens, por sus amables sugerencias y por la imagen oficial de cubierta.

Por último, un agradecimiento a todos los usuarios del CORELCLUB.org que me motivan a seguir creando contenido sobre CorelDRAW; a los alumnos de mis cursos presenciales de diseño digital, por sus comentarios e inquietudes y por mostrarme la necesidad de volver a escribir otro libro de CorelDRAW.

Y, por supuesto, al lector que lee ahora mismo estas líneas, gracias por leer este libro, ¡sin lectores los libros no existirían!



**Cómo usar
este libro**

¿A quién va dirigido este libro?

CorelDRAW Graphics Suite es la suite para diseño gráfico más versátil del mercado y es el software elegido por millones de usuarios de distintas especialidades relacionadas con el diseño y la creatividad. Sin embargo, en el mundo académico se promueve la idea de que los diseñadores gráficos utilizan exclusivamente programas de la suite Adobe Creative Cloud, pero la realidad es muy distinta y a la hora de enfrentarse al mundo laboral, los estudiantes de diseño se encuentran con que en las empresas en donde podrían encontrar un puesto de trabajo relacionado con sus estudios como, por ejemplo, en agencias de publicidad, empresas de rotulación, imprentas o talleres de serigrafía, grabado o bordado, requieren tener conocimientos previos de CorelDRAW. También son cada vez más los diseñadores freelance y emprendedores creativos que prefieren invertir en montar todo su negocio de servicios gráficos confiando en la flexibilidad y versatilidad de CorelDRAW y su capacidad para trabajar con cientos de formatos de archivos. Cabe destacar que CorelDRAW sigue siendo el programa de diseño vectorial con más filtros de importación y exportación, es decir, se pueden abrir y editar archivos nativos creados con otros programas, e incluso desde el propio CorelDRAW es posible crear y guardar archivos en los formatos nativos de Adobe Illustrator (.AI) y Adobe Photoshop (.PSD). Esta enorme compatibilidad permite a los usuarios de CorelDRAW intercambiar archivos con equipos de trabajo multidisciplinarios, sin importar si ellos trabajan o no con software de Corel. Además, el hecho de que CorelDRAW sea el software de diseño vectorial más utilizado en el continente asiático en donde se fabrican y entran en producción final todo tipo de diseños propició que su uso se expandiese en sectores profesionales de lo más diversos, mucho más allá que en el entorno del diseño gráfico

como, por ejemplo, en los departamentos de diseño y documentación de fábricas de automoción, de confección de prendas de vestir, fábricas de componentes electrónicos o de impresión de textiles.

A nivel internacional, CorelDRAW se utiliza con frecuencia, como la principal herramienta de diseño y dibujo vectorial en el desarrollo de las siguientes actividades profesionales:

- Diseño gráfico, diseño de embalajes (*packaging*) y marketing digital.
- Rotulación e impresión en gran formato.
- Publicidad y creación de artículos promocionales (*merchandising*).
- Ilustración creativa y técnica.
- Diseño industrial o de producto.
- Diseño de moda, diseño de estampados textiles y patronaje industrial.
- Diseño y decoración de interiores.
- Ingeniería, dibujo técnico y arquitectura.
- Impresión offset, impresión digital, artes gráficas y serigrafía.
- Maquetación de material educativo y documentación técnica.
- Bordado, impresión *Direct-To-Garment* y personalización de prendas.
- Artesanía, grabado y corte láser.

Por lo tanto, este manual puede servir de guía a profesionales de los sectores mencionados, a docentes y estudiantes de diseño, a usuarios de antiguas versiones de CorelDRAW que quieran actualizar sus conocimientos y, por supuesto, a usuarios de otros programas de diseño vectorial como Adobe Illustrator que necesiten aprender a utilizar CorelDRAW para su nuevo puesto de trabajo.

Objetivo del libro

El hecho de que CorelDRAW sea tan versátil y sirva para desarrollar tantas funciones diferentes comporta cierto grado de complejidad, por lo que la primera aproximación a CorelDRAW puede resultar abrumadora con tantas herramientas y posibilidades. Es por ello por lo que el objetivo de este libro es servir de guía para aprender el manejo de CorelDRAW de la forma más sencilla y eficaz. La información está organizada de forma secuencial: comenzaremos realizando ejercicios sencillos para descubrir las posibilidades de sus herramientas más básicas e iremos avanzando progresivamente hasta llegar a las opciones más especializadas del programa que le permitirán dar rienda suelta a su creatividad.

En vez de tratar de abarcar en un solo libro todas y cada una de las herramientas y funciones incluidas en CorelDRAW, nos centraremos en mostrar el uso optimizado de las herramientas fundamentales de CorelDRAW, prestando mayor atención a las más utilizadas en entornos profesionales y dedicando más tiempo a mostrar cómo desarrollar tareas esenciales que, con casi total seguridad, el lector acabará realizando con frecuencia en CorelDRAW. Además, este libro se ha estructurado para servir de material didáctico y de apoyo en las aulas donde se impartan la asignatura de dibujo y representación vectorial con CorelDRAW y para ser un libro de consulta en centros de enseñanza oficiales de formación profesional, escuelas de arte y universidades con especialidades formativas como diseño gráfico, marketing y publicidad, diseño de moda, diseño textil o serigrafía. Los centros de enseñanza en diseño, por una mera cuestión de responsabilidad, deberían enseñar el manejo de los programas de software más utilizados en el entorno profesional, para facilitar la inserción laboral de sus alumnos en el futuro.

Conocimientos necesarios

Ahora que en líneas generales ya conoce todo lo que puede llegar a crear con CorelDRAW, para un correcto seguimiento de este manual imprescindible únicamente se requieren los conocimientos básicos en el

manejo de cualquier programa bajo el sistema operativo Microsoft® Windows.

Con tener cierta experiencia en el manejo básico de cualquier entorno informático, podrá seguir el contenido de este manual con facilidad. Crear un nuevo archivo, cerrar el programa, abrir carpetas, guardar archivos o copiar y pegar serán tareas comunes que, si ya conoce, le permitirán acortar el tiempo de aprendizaje.

Si bien CorelDRAW está disponible tanto para el sistema operativo Windows como para Macintosh, los métodos y capturas de pantalla de este libro están realizados en entorno Windows por ser el sistema operativo mayoritario entre los usuarios de CorelDRAW. De todos modos, en la mayoría de los ejemplos y ejercicios del libro, la metodología a seguir es muy similar en ambos sistemas operativos y también será válida para los usuarios de la versión para Mac.

Organización del libro

Para facilitar la lectura y seguimiento de este libro se utilizan ciertos detalles especiales en su maquetación. A continuación, se describen los más importantes:

- Los nombres de botones, herramientas, menús, submenús, cuadros de diálogo y combinaciones de teclas aparecen impresos con un tipo de letra diferente para facilitar su identificación; más concretamente se muestran en la tipografía de estilo sans-serif o palo seco denominada Avenir. Por ejemplo, «haga clic en la herramienta Texto o pulse la tecla F8 para activarla».
- Las combinaciones de teclas que en los menús de CorelDRAW aparecen separadas por el signo +, como por ejemplo Ctrl+Z, en este manual aparecen separadas por el signo – (un guion). Por ejemplo, «para deshacer la última acción pulse Ctrl-Z». Esto significa que debe mantener pulsada la tecla Ctrl y sin soltarla pulsar la tecla Z, soltando las dos teclas más o menos al mismo tiempo.

- Para separar las secuencias de menús e indicar que hay que seleccionar varios comandos u opciones de menú de forma consecutiva, se utiliza el símbolo >. Por ejemplo, «haga clic en Archivo>Guardar» significa que debe hacer clic sobre el menú Archivo y después sobre la opción Guardar.
- Para llamar la atención sobre cierta información importante se utilizará un cuadro de texto destacado que podrá ser de tipo nota, truco, advertencia o descarga. Como en este ejemplo:

TRUCO:

Al hacer doble clic sobre la herramienta Selección se seleccionarán al mismo tiempo todos los objetos del documento.

Este PDF es un fragmento de muestra del libro titulado **Manual Imprescindible de CorelDRAW**, de la editorial española ANAYA Multimedia. El libro completo está disponible para su adquisición en formato impreso (416 páginas a color) y en formato Epub.

Puede conocer más detalles del libro y consultar las librerías on-line en donde puede comprarlo, visitando la web oficial del libro >> WWW.LIBROCORELDRAW.COM